**ZABAVNE IGRE**

**BALON**

Imamo dva stola, ki naj bosta oddaljena 2-3 metre. Vzamemo napihnjen balon, na njega nalepimo slamico in skozi slamico potegnemo vrvico. En del vrvice zavežemo na levi stol, drugi del vrvice pa na desni stol. Balon postavimo na začetek in igra se prične. Balon je potrebno s pihanjem spraviti na drugo stran. Zmaga tisti, ki to opravi najhitreje. Lahko štopamo, lahko pa pripravimo še dva stola in tekmovalca tekmujeta istočasno.

**FIŽOL NA GLAVO**

Imamo dve vrečki s fižolom. V prostoru pripravimo stezo, po kateri bosta tekmovalca s fižolovo vrečko na glavi hodila ( pod mizo, okoli stola, levo-desno…). Zmaga tisti, ki pride prej na cilj, ne da bi mu vrečka padla z glave.

**KATERI PREDMET JE TO**

V vrečko damo 10 različnih stvari ( kocke,skodelico, avto, žogo, kaj plišastega…). Igralec s tipanjem prepoznava predmete. Zmaga tisti, ki ima več predmetov.

**DVE RESNICI IN ENA LAŽ**

Za to igro morate biti dober lažnivec s kančkom domišljije. Pravila so preprosta: vsak pove tri izjave o sebi, dve sta resnični, ena pa je laž. Ostali igralci morajo ugotoviti , katera izjava je neresnična.

**BESEDNE IGRE**

**MAMICA GRE NAKUPOVAT.**

Mamica gre v trgovino, kjer bo kupila živilo, ki se mora začeti z vnaprej določeno črko.

Primer: "Mamica gre nakupovat nekaj na L." Igralci potem po vrsti imenujejo živila, ki se začenjajo na glas L.

**KALODONT**

Prvi igralec pove besedo, igralec za njim mora najti besedo na zadnji dve črki besede.

Ko nekdo izgovori besedo »*kalodont*«***,*** je zmagovalec. Igralec za njim namreč ne bo našel besede, ki se začne na črki »nt«. Iskanje besede je lahko tudi časovno omejeno.

Igrica »**NAJDI BESEDO NA A, PREDEN SE IZTEČE ČAS**« in tako naprej po abecedi.

**IME, PRIIMEK, ŽIVAL**

Na vsako črko v abecedi poiščemo ime, priimek, državo, mesto, žival, blagovno znamko,….

**RIME**

Poiskati moraš rimo na besedo, ki jo je določil igralec pred tabo.

**ZAMISLI SI OSEBO**

Eden od sodelujočih si zamisli osebo, ki jo vsi poznajo. Drugi postavljajo vprašanja, npr. »Ali ima očala? Ali je stara?« Tisti, ki si je osebo zamislil, lahko odgovarja samo z da ali ne.

Igro lahko igrate tudi tako, da določite število vprašanj.

Igrica »**ZAMISLI SI ŽIVAL**« pa je primerna predvsem za najmlajše, ker imajo zelo radi živali.

**RIHTARJA BIT**

PRIPOMOČKI: stol in rutica

Eden od igralcev sede na stol, drugi pa miži, se skloni pred njim in položi glavo v njegovo naročje. Ostali se postavijo v polkrog okoli mižečega. Nekdo iz te skupine udari mižečega po zadnjici. Mižeči se obrne in pogleda, kdo bi to lahko bil. Ko se odloči, reče: »\_\_\_\_, si me ti?« Pritrdijo, če je uganil, sicer pa mu povedo, kdo je bil. Če je uganil, se vloge zamenjajo.

**ŠKARJICE BRUSIT**

PRIPOMOČKI: paličici

Otrok, ki igra brusača, striže s paličicama in govori: »Škarjice brusim, škarjice brusim.« Hodi po prostoru in ponuja svojo uslugo. Medtem otroci, ki so daleč od brusača zamenjajo mesta. Cilj igre je, da brusač pride do praznega stola. Nato postane brusač tisti, ki ostane brez svojega mesta.

**POTAPLJANJE LADJIC**

Kdo se ne spomni igre potapljanja ladjic. Potrebujete le papir, svinčnik ter narišete mrežo.

**HOKEY POKY PLES**

Vaši gibi naj se ujemajo z besedilom pesmi Hokey Pokey ples.

[Hokey Pokey ples](https://www.youtube.com/watch?v=iZinb6rVozc)

Zabavajte se!